

ポスト・パンデミックにおけるモビリティとツーリズムの可能性 —参加型デザインを通じた実践的検討—

○岡田朋之 (OKADA, Tomoyuki) 関西大学

Keywords : 参加型デザイン、モバイル・メディア、ツーリズム、パンデミック

1 目的

本研究は、モバイルメディアの参加型デザインについて、ワークショップ形式による実践的な探究の方法とその可能性を検討するものである。報告者はこれまでもこの主題による研究報告をおこなってきたが、とくに今回においては、COVID-19によるパンデミック以後のツーリズムのあり方についての提案をおこなうという条件を設定し、新たなメディアテクノロジーと観光の結びつきの可能性の探究を目指している。

2 方法

今回の研究におけるワークショップ実践は、関西の女子大学（理系学科）の集中講義の中で実施された。事前にモバイルメディアと社会に関する2日間の講義を受講したのち、13名の受講生を3~4名からなる4つのグループに分け、10年後の2030年において奈良旧市街のツーリズムを促進するデバイスおよびサービスを提案するという目標でおこなわれた。

これまでの報告者の研究では、当該地域でのインタビュー調査などを踏まえてリサーチを各グループに課していたが、COVID-19の感染拡大リスクを避けるため、大学外での調査活動を断念し、代わりに学内の地域連携支援を担当する教官に、コロナ禍での街の状況や課題として浮かび上がってきた事柄をレクチャーしてもらう形で対応した。それを踏まえてラフデザインをまずおこない、中間発表の後、リ・デザインをおこなって最終発表でプレゼンテーションを実施、各参加者のリフレクションも提出してもらった。

3 結果

ワークショップ実践の結果、各グループは先進のネットワーク技術、AI技術、MR等のICTテクノロジーを盛り込んだ提案をおこなったが、いずれの提案もオリジナルな視点を持ったユニークなものが提起された。10年後に想定される技術に依拠するため、現時点では若干荒唐無稽な印象があるケースも見られたが、それぞれが独自の個性を発揮しており、さらなる洗練化で新たな可能性を見出しうると考えられる。また現行法制上は実現困難な部分は多々見られたものの、ほとんどのケースは、2025年に予定されている大阪・関西万博のような、特別な会場内では実現が決して不可能なものともいいきれないものであったといえる。

4 結論

今回の実践においては、適切な地域情報を提供し、また技術的要素も具体的にイメージしやすいコンポーネントを提示、共有することにより、各作業グループはそれなりに苦しみつつも、それぞれ有意義な提案をおこなうことができた。これまでの研究では、実社会のリサーチと、応用される技術の具体的な提示が実践の成功を導くことが示されてきたが、今回もそれは裏付けられている。また、観光という目的に機能を絞込んだことにより、使用のシーンを具体的に想定しつつ、詳細な点までその効果などを検討することができた。1日という短期で提案までおこなうゆえに、ラフな問題点も少なくはないが、今後、中長期的なワークショップを実施する上でも、注意すべき点を確認する助けになったことは間違いない。

【主要参考文献】

岡田朋之 2019「ポスト・モバイル社会における参加型メディアデザインの可能性の検討」電気通信普及財団 研究調査助成報告書 第34号 (<https://www.taf.or.jp/files/items/1560/File/岡田朋之.pdf>)

Ericsson ConsumerLab, 2019, *10 Hot Consumer Trends 2030: The internet of senses*. (<https://www.ericsson.com/4ae13b/assets/local/reports-papers/consumerlab/reports/2019/10hetreport2030.pdf>)